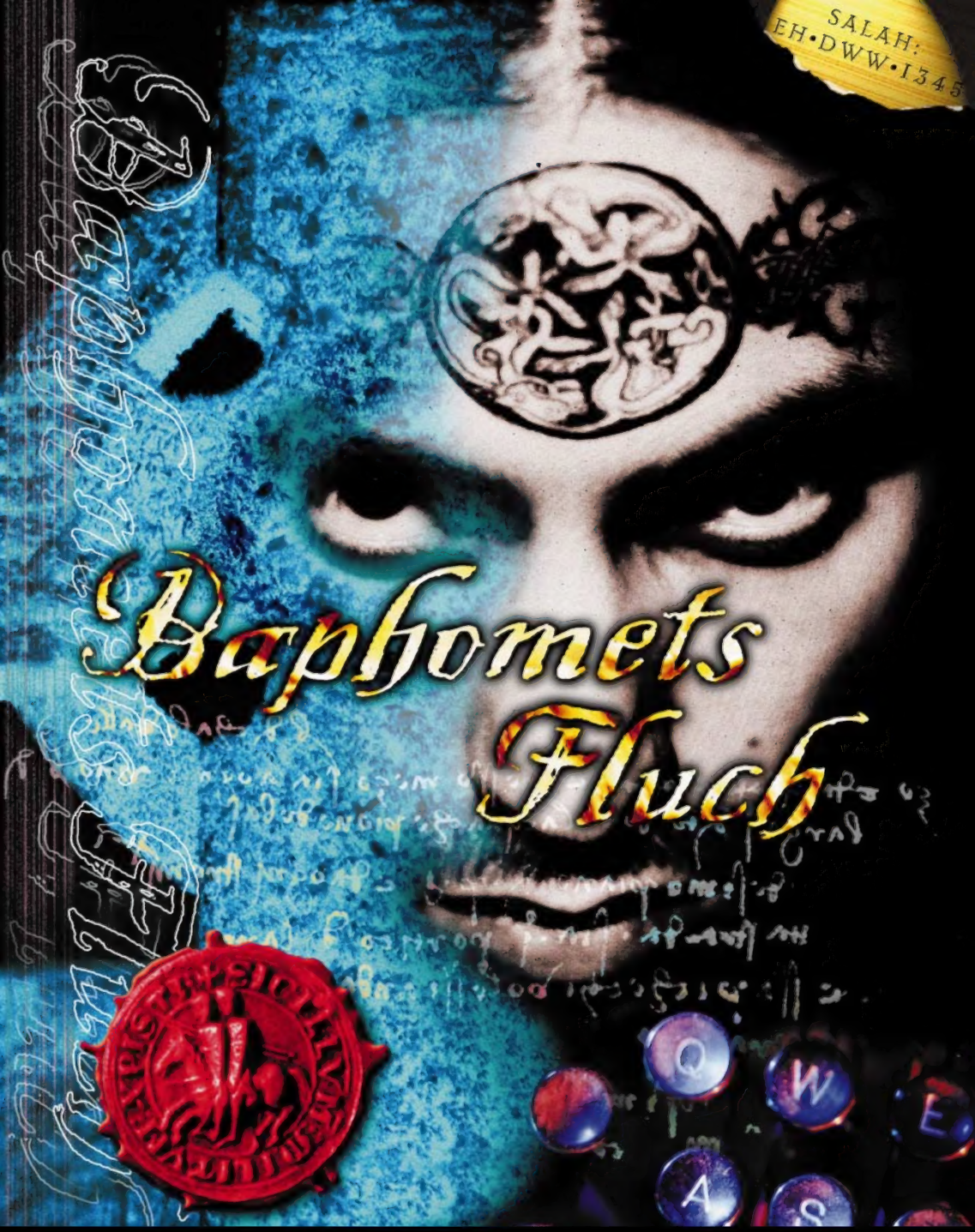


[GERMAN] USERS GUIDE

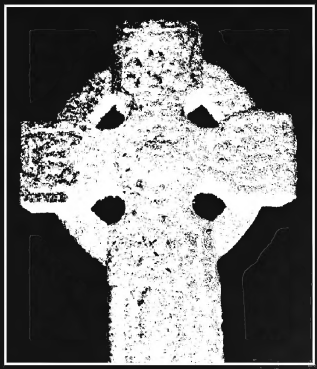
Das Computerprogramm, die beiliegende Dokumentation und alle übrigen mitgelieferten Materialien sind durch nationale und internationale Gesetze urheberrechtlich geschützt. Das Abspeichern des Computerprogramms, seiner beiliegenden Dokumentation und der Begleitmaterialien in einem Datenwiederaufbereitungssystem ist ohne die ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. untersagt. Das gleiche gilt für die Reproduktion, die Übersetzung, das Kopieren, die Vermietung, den Verleih, die Ausstrahlung und die öffentliche Aufführung des Programms. Alle Rechte des Autors und des Besitzers sind weltweit geschützt. Dieses Computerprogramm, die beiliegende Dokumentation und die Begleitmaterialien werden verkauft in Übereinstimmung mit den Zahlungs- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment. Kopien dieser Bedingungen sind auf Anfrage erhältlich.

©1996 Revolution Software. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht durch Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. E8OE.

BITTE LESEN SIE DIESE WARNUNG, BEVOR SIE BAPHOMETS FLUCH SPIELEN.

Epilepsie-Warnung

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Individuen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn sie oder eines ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn sie eines der folgenden Symptome während dem Spielen bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.



Baphomets Fluch

Baphomets Fluch

INHALTSVERZEICHNIS

Das Spiel starten 1
- Systemanforderungen
- Installation unter MS-DOS
- Installation unter Windows 95

Einführung 2

Tutorial für Anfänger 4
- Überblick über die Cursorsteuerung
- Das Abenteuer beginnt

Spielanleitung 8
- Bewegung
- Der Rucksack
- Gegenstände untersuchen
- Sammelobjekte
- Objekte verwenden
- Konversation
- Die Kartenbildschirme benutzen
- Telefonieren
- Das Steuerungsfenster

Allgemeine Hinweise 12

Kundendienst 13

DAS SPIEL STARTEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

überprüfen sie vor dem spielstart, ob ihr system die folgenden voraussetzungen erfüllt:

COMPUTER:	Baphomets Fluch benötigt einen 100% IBM-PC-kompatiblen computer, mit einem 486 DX2 66-prozessor oder besser. ein pentium 60 oder besser wird empfohlen.
BETRIEBSSYSTEM:	unter DOS benötigt das spiel mindestens MS-DOS 5.0 oder höher. Baphomets Fluch kann auch unter windows 95 gespielt werden.
SPEICHER:	8 MB Arbeitsspeicher müssen mindestens verfügbar sein. für den Betrieb unter windows 95 werden 16 MB empfohlen.
LAUFWERKE:	stellen sie sicher, daß auf ihrer festplatte mindestens 17 MB frei sind. sie benötigen ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk oder schneller. 150 MB freier festplattenspeicher und quadspeed-CD-ROM-Laufwerk werden empfohlen.
GRAFIK:	sie benötigen eine VESA 1.2-kompatible super-VGA Grafikkarte mit einer Auflösung von 640x480 bei 256 Farben und mindestens 1 MB RAM. Eine PCI- oder Local BUS-Karte ergeben ein optimales bild.
SOUND:	Baphomets Fluch unterstützt alle gängigen soundkarten. Eine 16bit soundkarte wird empfohlen.

INSTALLATION UNTER MS-DOS

wenn auf ihrem Rechner windows aktiv ist und sie von DOS aus installieren möchten, verlassen sie windows und wechseln sie zu DOS. Legen sie die 'Baphomets Fluch'-CD in ihr CD-ROM-Laufwerk, geben sie "D:" ein (oder den Buchstaben, der ihr CD-ROM-Laufwerk kennzeichnet, gefolgt von einem Doppelpunkt) und drücken sie 'Enter'. Geben sie nun "INSTALL" ein und drücken sie nochmals 'Enter'. Das Installationsprogramm wird sie daraufhin auf ihrem weg durch den sound-setup und die Installationsoptionen von Baphomets Fluch begleiten. wann immer sie Baphomets Fluch spielen möchten, stellen sie zuvor sicher, daß sie sich im MS-DOS-Modus und in dem verzeichnis befinden, in das sie das spiel geladen haben. Das standardverzeichnis lautet C:Baphomet. wenn sie sich bei der Installation für diese vorgabe entschieden haben, dann geben sie "C:Baphomet" ein und drücken sie 'Enter'. Danach tippen sie "Baphomet" ein und drücken nochmals 'Enter'. Nun kann das spiel beginnen.

INSTALLATION UNTER WINDOWS 95

Legen sie ihre Baphomets Fluch-CD in ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Beim ersten Mal werden sie gefragt, ob sie die Direct-X Treiber installieren möchten. Diese Treiber werden benötigt, um Baphomets Fluch unter windows 95 zu starten. wählen sie "OK" und das programm wird automatisch überprüfen, ob sie schon die nötigen Treiber installiert haben. wenn nicht, werden die Treiber installiert. Nachdem die Treiber installiert sind, werden sie gefragt, ob sie Baphomets Fluch installieren möchten. wählen sie die INSTALL-BOX. Das Installationsprogramm wird sie daraufhin auf ihrem weg durch die einzelnen optionen begleiten. Haben sie Baphomets Fluch installiert und die CD-ROM eingelegt, dann erscheinen die optionen AUSFÜHREN, ABBRECHEN oder DEINSTALLIEREN. wählen sie AUSFÜHREN, um Baphomets Fluch zu starten. wählen sie ABBRECHEN, wenn sie Baphomets Fluch nicht spielen wollen. Gehen sie auf DEINSTALLIEREN, wenn sie das spiel wieder von ihrer festplatte entfernen möchten. ist die CD eingelegt, dann kann das spiel jederzeit durch Anklicken des Start-Knopfs gestartet werden. wählen sie dann aus den optionen PROGRAMME, REVOLUTION SOFTWARE und BAPHOMETS FLUCH.

Baphomets Fluch

EINFÜHRUNG

Herzlichen Glückwunsch, sie sind gerade dabei, das schicksal eines Helden zu formen. Baphomets Fluch verwendet fortgeschrittene programmier-, Animations- und Erzähltechniken, um sie mitten ins zentrum einer der wohl bezauberndsten, merkwürdigsten und aufregendsten sagen zu führen. was sie im Moment in den Händen halten, ist der Höhepunkt einer mehr als zweijährigen gemeinsamen Anstrengung eines Teams von hochspezialisierten programmierern und Designern, eines veteranen der computergrafik, mehreren zeichentrickanimatoren, professionellen Autoren und dem Komponisten Barrington pheloung - in dessen credits u.a. der soundtrack zur fernsehserie 'Inspektor Morse' verzeichnet ist. Das Ergebnis ist ein spiel, das in Bezug auf den spielansatz und dessen spektakuläre Umsetzung seinesgleichen sucht.

Machen sie sich keine sorgen, wenn sie noch nie ein Adventure gespielt haben. wir haben Baphomets fluch so angelegt, daß es sowohl den 'Frischling' als auch den erfahrenen spielefachmann gleichermaßen anspricht. Es verfügt über ein Benutzerinterface, das man getrost als eines der einfachsten und zugleich leistungsstärksten bezeichnen kann, die je erdacht worden sind. Die steuerung geschieht während des gesamten spiels durch einfache Mausklick-Kommandos, und sie werden bald herausfinden, daß sich selbst die komplexesten spielabläufe und gespräche mit einem Minimum an Aufwand bewerkstelligen lassen. Gleichzeitig wird Ihnen die Erforschung ungewöhnlicher orte und die suche nach entscheidenden schlüsseln bald zur zweiten Natur. Lassen sie sich durch die lebhafte und sich entwickelnde story immer weiter in dieses Abenteuer hineinziehen, dessen Ereignisse sich immer stärker entfalten, je nachdem wie erfolgreich sie sind. Ein scharfer verstand, ein unstillbares verlangen nach wahrheit und ein unbestechliches Auge ist alles, was sie brauchen, um ein Adventure zu spielen. Also, schärfen sie Ihre sinne, denn die story beginnt - jetzt.

PROLOG

Mystische Geheimnisse aus mittelalterlichen Zeiten, Attentäter in Clownskostümen und hübsche Fotografinnen sind nur die ersten Stücke eines verwirrenden Puzzles, das sie und Ihren On-Screen-Partner über die Straßen von Paris in die entferntesten Ecken Europas führt und darüber hinaus, mitten hinein in die alte Legende der Tempelritter. Es ist die Geschichte eines Amerikaners in Übersee, der durch einen schicksalhaften Zufall gezwungen wird, sich vom einfachen Touristen zum Detektiv entwickeln zu müssen, weil er der einzige ist, der die teuflischen Pläne einer Bande größenwahnsinniger Faschisten durchkreuzen kann. Und wer weiß, vielleicht kriegt er ja am Ende auch sein Mädchen...

Zu Beginn des Spiels werden wir Zeuge der schicksalhaften Ereignisse, die den jungen kalifornischen Urlauber George Stobbard in den Protagonisten von Baphomets Fluch verwandeln. Er sitzt auf der Straßenterrasse eines Pariser Cafés, nippt an seinem Kaffee und grübelt. Er kann sich nicht helfen, aber er wird das Gefühl nicht los, daß ihn die Franzosen mit einer gewissen Herablassung behandeln. Die Tatsache, Amerikaner zu sein, reicht hier offenkundig aus, um mißtrauisch beäugt zu werden. Doch diese Voreingenommenheit bestärkt ihn nur in seinem Entschluß, es allen zu zeigen. Möglicherweise ist das der Grund für seine Versuche, die Kellnerin des Cafés anzumachen, doch seine ersten zarten Annäherungsversuche werden durch die Ankunft eines anderen Gastes jäh unterbrochen - ein distinguiert gekleideter Herr mit Hut und Mantel. Er hält eine Aktentasche in der Hand.

Alle Enttäuschung ist bald vergessen, als George den Akkordeon-spielenden Clown mit seinen bizarren Späßen bemerkt. Tanzend, inmitten einer Traube von Luftballons, verschwindet der Clown im Café. Nur einen kurzen Moment später taucht er wieder auf, diesmal jedoch ohne Akkordeon, wie George bemerkt. Auch ist unserem Helden nicht entgangen, daß der geschminkte Spaßvogel sich statt dessen die Aktentasche des anderen Gastes gegriffen hat. Doch bevor er sich einen Reim darauf machen kann, wird das Café von einer Explosion fortgeblasen, und George findet sich mitten in einem Flammenmeer wieder. Er wird durch die Luft geschleudert und verheddert sich in einem der Sonnenschirme, der ihn auf fast wundersame Weise vor dem schlimmsten bewahrt.

Noch benommen und verwirrt von der Explosion und voller Sorge um die Gesundheit der Kellnerin versucht unser amerikanischer Freund, unter dem Sonnenschirm hervorzukriechen. Verängstigt sucht er nach dem Zusammenhang, der den Mann im Mantel mit dem hinterhältigen Clown, der Aktentasche und dieser allmächtigen Bombenexplosion verbindet. Nicht mal im heftigsten Fieberwahn hätte George all jene dunklen Ereignisse, die nun folgen sollten, vorhersagen können, und nur mit Ihrer Hilfe wird es ihm jemals gelingen, die Geheimnisse von Baphomets Fluch zu lüften.

TUTORIAL FÜR ANFÄNGER

ÜBERBLICK ÜBER DIE CURSORSTEUERUNG

Alle Vorgänge innerhalb des Spiels können über den Bildschirmcursor, die Maus (zur Positionierung des Cursors) und die linke bzw. rechte Maustaste gesteuert werden. Wenn sie George direkt steuern können, also kein Ereignis oder Gespräch stattfindet, dann erscheint ein pfeilähnlicher Cursor auf dem Bildschirm. Je nach Situation geben die linke und die rechte Maustaste George den Befehl, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Eine kurze Zusammenfassung über die möglichen Cursorformen und deren Effekte auf die Maustasten sehen sie hier unten.

Linke oder rechte Maustaste. George geht zum angezeigten Punkt.

Linke Maustaste: ..... George wird das fragliche Objekt sehr genau untersuchen.

Rechte Maustaste..... George wird das Objekt nur betrachten.

Linke Maustaste..... George wird das Objekt benutzen bzw. behandeln, wie auch immer er kann.

Rechte Maustaste..... George wird das Objekt betrachten.

Linke Maustaste..... George wird das Objekt aufheben.

Rechte Maustaste..... George wird das Objekt untersuchen.

Linke Maustaste..... George wird versuchen, die Person in ein Gespräch zu verwickeln.

Rechte Maustaste..... Gibt George den Befehl, sich die Person anzusehen.

Linke oder rechte Maustaste. George wird das laufende Szenario in Richtung dieses Ausgangs verlassen.

Das Abenteuer beginnt

Das folgende Tutorial ist lediglich für Anfänger gedacht. Wenn sie Baphomets Fluch lieber unsouffliert spielen möchten, dann blättern sie gleich weiter zur Spielanleitung. Dennoch stellen die folgenden Schritte nur einen schmalen Ausschnitt des Gesamtumfangs dar.

1. Wenn sie Baphomets Fluch geladen haben und die Eröffnungsszene beendet ist, sehen sie unseren Helden George Stobbard, wie er vor den Trümmern des Cafés steht. Der erste Schritt besteht darin, die Orientierung zu finden und sich gut umzusehen. Versuchen sie also, ihn um den Platz herum zu führen. Benutzen sie die Maus, bewegen sie den Bildschirmcursor nach rechts außen und drücken sie die linke Maustaste.

2. Das ist der Anfang. Jetzt wollen wir versuchen, einfache Bewegungen mit der Erfüllung einiger Aufgaben zu verbinden, etwa dem Befehl, sich die zerborstenen Scheiben des Cafés einmal näher anzuschauen. Positionieren sie den Cursor auf die Reste des Fensters, bis der Cursor sich von einem Pfeil in ein Vergrößerungsglas verwandelt. Drücken sie dann die linke Maustaste, und George wird hinüber gehen und das Glas untersuchen.

3. Das Grundlegende hätten wir nun hinter uns - jetzt geht's weiter mit dem Adventure. Denken sie zurück an die Eingangssequenz und überlegen sie, welchen Weg der Clown bei seiner Flucht genommen hat. Sie werden erkennen, daß er vom Café aus zu dem Bogengang neben dem Café gerannt ist. Gehen sie zurück zum Café, und folgen sie seinen Spuren. Zeigen sie mit dem Cursor auf den Bogengang am äußersten rechten Rand des Bildschirmausschnitts. Der Cursor wird zu einer zeigenden Hand. Klicken sie mit der linken Maustaste und George wird die Szene in diese Richtung verlassen.

4. Dieses Gäßchen sieht nun sehr verlockend aus. Vielleicht ist der Clown ja an diesem Abflußrohr hochgeklettert. Positionieren sie den Cursor über dem Rohr - aus dem Pfeil werden sich bewegende Zahnräder. Dies ist das Zeichen, daß George ein Objekt benutzen kann. Drücken sie ganz einfach noch einmal auf die linke Maustaste, und er wird versuchen, sich dort hochzuangeln.

5. Möglicherweise ist der Clown ja noch da, und versteckt sich in einer der Mülltonnen. Plazieren sie den Cursor über einen der Mülldeckel und der Cursor wird zur Lupe. Drücken sie nun die linke Maustaste, um einen Blick ins Innere zu werfen. Aber nicht vergessen - sie sollten alle Mülltonnen inspizieren!

6. Immer noch kein Glück? Dann bleibt nur noch ein möglicher Ausweg - der Kanalschacht. Plazieren sie den Cursor über den Schacht (der Cursor verändert sich und es sind sich bewegende Zahnräder zu sehen) und drücken sie die linke Maustaste. George tut wirklich sein Bestes, aber er kann ihn nicht öffnen. Wenn er nur einen Hebel hätte, dann könnte er den Deckel hochheben. Also lassen sie uns erneut zur Hauptstraße gehen und erst wieder zurückkommen, wenn George besser ausgerüstet ist. Bewegen sie den Cursor auf den Eingang zum Gäßchen (aus dem Cursor wird wieder ein Pfeil) und drücken sie die linke Maustaste.

7. Wenn sie die Straßenszenerie sorgfältig beobachten, dann wird ihnen eine Zeitung auffallen, die am Fuße eines Laternenpfahls liegt. Sie könnte noch nützlich sein, also positionieren sie den Cursor über das Papier - nun sollte der Cursor sich in eine Hand mit einer aufhebenden Bewegung verwandeln. Klicken sie erneut mit der linken Maustaste. George wird sein Ziel erreichen und die Zeitung an sich nehmen. Die Gelegenheit ist günstig, den Grad der Zerstörung innerhalb des Cafés festzustellen - außerdem könnte die Kellnerin Hilfe brauchen. Plazieren sie den Cursor auf den Türeingang und drücken sie die linke Maustaste. George wird das Café betreten - oder das, was von ihm übrig ist.

8. Innerhalb des Cafés sieht es ziemlich wüst aus. Besser, sie finden zuerst heraus, wie es der Kellnerin geht. Bewegen sie den Cursor über ihren dahingesunkenen Körper. Der Cursor wird sich in einen Mund verwandeln - das zeichen, daß sie sich mit dem armen Mädchen unterhalten können. Drücken sie die linke Maustaste, und George wird zu ihr herübergehen und anfangen, mit ihr zu reden.

9. Den Verlauf der Konversation werden sie kaum beeinflussen können, dennoch wird sie ihnen während des Gesprächs womöglich einige Fragen stellen. In solchen Momenten erscheinen zwei Hand-Icons am unteren Rand des Bildschirms - eins mit nach oben zeigendem und eins mit unten gerichtetem Daumen. Klicken sie auf den nach oben, wenn sie mit 'Ja' antworten möchten, und klicken sie auf den Daumen nach unten, wenn die Antwort 'Nein' lautet.

10. Unter Umständen haben sie die Möglichkeit, die Kellnerin zu bestimmten Themen zu befragen. Dann werden die Gesichter des alten Mannes und des Clowns zusammen mit einem grünen Pfeil in dem Balken am unteren Bildschirmausschnitt erscheinen. Klicken sie auf eines der Bilder, um über diese Person zu sprechen, oder auf den grünen Pfeil, um das Gespräch zu beenden. Manchmal ist es durchaus möglich, auch ein zweitesmal über ein bestimmtes Thema zu sprechen. Auch können neue Themen im Verlauf einer Konversation hinzukommen. Wenn sie soviel wie möglich erfahren haben, verlassen sie die Kellnerin, und setzen ihre Nachforschungen an anderer Stelle fort. Sie können beispielsweise die Leiche untersuchen oder George direkt zurück zur Straße führen.

11. Vielleicht ist ja der Arbeiter am Ende der Straße von Nutzen. Bewegen sie den Cursor ans Ende der Szenerie, hin zum Arbeitszelt. Der Cursor wird zu einem Icon mit einer zeigenden Hand. Klicken sie diesmal mit der linken Maustaste, und George wird die Szene verlassen und beim Arbeiter wieder auftauchen. Nur dumm, daß die Polizei auf der Szene erscheint, bevor sie die Chance haben, mit dem Arbeiter auch nur ein einziges Wort zu wechseln. Natürlich wollen die wissen, ob George in den Anschlag verwickelt war. Ihnen bleibt also nichts anderes übrig, als zuzusehen, wie alle hintereinander zum Verhör ins Café verschwinden.

12. zurück im café wird inspektor Rosso den größten Teil der Konversation bestreiten. wenn er ihnen eine Frage stellt, erscheint ein Themenbalken am unteren Ende des Bildschirms. Dieser enthält entweder den nach unten gerichteten oder den in die Höhe zeigenden Daumen oder aber den Daumen nach unten zusammen mit dem Gesicht des clowns. wenn sie mit 'Nein' antworten, dann klicken sie auf den 'Daumen runter'-Icon, sonst auf das Bild, das noch abgebildet ist.

13. wenn sie das café wieder verlassen haben, sollten sie George dazu bringen, sich mit der Fotografin zu unterhalten. Bewegen sie den cursor über ihr Bild - wieder verwandelt sich der pfeil in einen kleinen Mund. Für den Beginn eines Gesprächs genügt es dann, die linke Maustaste zu drücken. Das Mädchen wird ihnen einige nützliche Informationen liefern. An den entscheidenden Momenten dieser Unterhaltung taucht wieder der Themenbalken am unteren Ende des Bildschirms auf. Nach Möglichkeit sollten sie all diese Themen ansprechen. wenn sie genügend Fragen stellen, bekommt George möglicherweise ihre Telefonnummer. Ein linker Mausklick auf den grünen pfeil links vom Themenbalken beendet die angeregte Unterhaltung.

14. Nun aber schleunigst zurück zu diesem Arbeiter. Klicken sie auf den Hinterausgang und statten sie ihm einen erneuten Besuch ab. zeigen sie ihm die zeitung. Dazu müssen sie den cursor an den obersten Rand des Bildschirms ziehen - und es erscheint der Inventory-Balken, der all die Dinge anzeigt, die George zur zeit bei sich hat. Drücken sie die linke Maustaste, wenn sie den cursor über das Bild der zeitung gezogen haben. Nun bewegen sie den cursor zurück ins spielfeld - die zeitung wird diesem weg folgen. plazieren sie cursor und zeitung über den Arbeiter und klicken sie ein zweitesmal mit der linken Maustaste. Nach einigem Grummeln wird er die zeitung nehmen und ihnen helfen, ihren ersten Anhaltspunkt zu finden. Danach wird er sie verlassen und sich wieder um seine Baustelle kümmern.

15. Nachdem der Arbeiter gegangen ist, hat George genügend zeit, um ein wenig herumzustöbern. ziehen sie den cursor über seine Werkzeugbox. Der cursor wird die bekannten, sich bewegenden zahnräder anzeigen. Drücken sie die linke Maustaste, um die Werkzeugbox zu verwenden. George wird einen T-förmige Brechstange vorfinden - genau die sorte Gegenstand, die er braucht, um diesen Kanaldeckel zu bewegen - und sie in seinem Rucksack verstauen.

16. wenn sie den cursor an den obersten Bildschirmrand bewegen, erscheint der Rucksack-Balken. ziehen sie den zeiger über die Brechstange und drücken sie die linke Maustaste. positionieren sie den zeiger und das Werkzeug über den Kanaldeckel. Klicken sie erneut mit der Maus und warten sie auf das Ergebnis. et voilà - wie man in paris sagt. Das Abflußsystem wartet auf sie, und George ist nicht der Typ, der sich von dem bißchen Gestank abhalten ließe. Doch alles weitere liegt nun in ihrer Hand. George vertraut darauf, daß sie ihn führen!

SPIELANLEITUNG

BEWEGUNG

Um George zu einer bestimmten Stelle zu führen, müssen sie mit dem Cursor nur auf eine bestimmte Stelle auf dem Bildschirm zeigen und eine der beiden Maustasten drücken. Wenn George den Punkt erreichen kann, wird er dorthin gehen.

Wenn George sich bewegt, wird die Kamera zuweilen umherschwenken, um dem Betrachter einen besseren Überblick über die örtlichkeit zu geben. Manche Gebiete können um einiges größer sein als der Bildschirmausschnitt.

Jede örtlichkeit kann mehrere Ausgänge besitzen. Manche davon sind offenkundig, andere hingegen gut versteckt. Wenn sie etwas sehen, das sie für einen Ausgang halten, ziehen sie mit dem Cursor darüber. Wird aus dem Cursor eine zeigende Hand, dann deutet das auf einen möglichen Ausgang hin. Drücken sie eine der Maustasten und George wird zu dem angegebenen Punkt gehen und die Szenerie über diesen weg verlassen. Es gibt auch die Möglichkeit, sofort auf einen Ausgang zuzuspringen, indem sie beide Maustasten gleichzeitig drücken.

DER RUCKSACK

Der Rucksack ist die sichtbare Anzeige aller Objekte, die George zur Zeit mit sich führt. Er erscheint, wenn sie den Cursorzeiger zum obersten Bildschirmrand ziehen. Es erscheint ein Balken, der alles aufführt, was George so in der Tasche hat. Um den Rucksack wieder zu verlassen und ins Spiel zurückzukehren, genügt es, den Cursor wieder auf das Spielfeld zu bewegen. Wie man Gegenstände in den Rucksack aufnimmt bzw. bereits aufgenommene Objekte verwendet, wird auf den folgenden Zeilen näher beschrieben.

GEGENSTÄNDE UNTERSUCHEN

Im Laufe des Spiels wird George immer wieder in Situationen geraten, die einen genaueren Blick auf Objekte oder Personen wünschenswert erscheinen lassen. Ziehen sie den Cursor einfach auf den gewünschten Gegenstand. Wenn George zu weit davon entfernt ist, wird er erst darauf zugehen..

Wenn sich der Cursor in eine Lupe verwandelt, dann bringen sie George mit einem Klick auf die linke Maustaste dazu, das Objekt peinlichst genau zu untersuchen. Bei einem rechten Mausklick wird er sich das fragliche Objekt nur kurz anschauen.

Wenn der Cursor aussieht wie ein Mund (also auf eine Person gezogen wurde), eine Reihe sich bewegender Zahnräder (d.h. der Cursor befindet sich über einem verwendbaren Objekt) oder eine aufhebende Hand (d.h. es handelt sich um ein Objekt, das aufgesammelt werden kann), machen sie durch Drücken der rechten Maustaste unserem Freund klar, daß sie einen flüchtigen Blick auf das fragliche Objekt für wünschenswert halten.

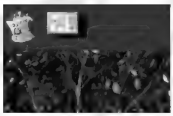
Wenn George einen Gegenstand untersuchen soll, den er bereits besitzt, bewegen sie den Cursor einfach auf die Bildschirmoberkante. Daraufhin erscheint eine Anzeige mit allen Gegenständen, die George in der Tasche hat. Bewegen sie den Cursor auf das gewünschte Objekt, und drücken sie die rechte Maustaste, um es zu untersuchen.

SAMMELOBJEKTE

Wenn George Stobbard für etwas Talent hat, dann dafür, Gegenstände zu sammeln. Sie werden überrascht sein, was alles in seine Taschen paßt. Wenn sie ein Objekt erspähen, das George an sich nehmen soll, zielen sie mit dem Cursor auf diesen Gegenstand. Wenn er aufgesammelt werden kann, verwandelt sich der Cursor in eine Hand mit einer aufhebenden Bewegung. Ein Klick mit der linken Maustaste sagt unserem Helden, daß er sich das fragliche Objekt schnappen und es in den Rucksack aufnehmen soll. Bei manchen Objekten braucht man dafür schon ein präzises Timing - besonders, wenn sie sich direkt vor der Nase von irgendwelchen nichtsnutzigen, kooperationsunwilligen Leuten befinden.

OBJEKTE VERWENDEN

Baphomets Fluch unterscheidet zwei verschiedene Arten von verwendbaren objekten: solche, die zum späteren Gebrauch gesammelt werden können, und solche, die zwar nicht beweglich, aber nichtsdestoweniger benutzbar sind.



Um ein objekt zu verwenden, das George bereits aufgesammelt hat, ziehen sie einfach den Cursor auf die Bildschirmoberkante. Der Inhalt des Rucksacks erscheint. Mit einem linken Mausklick wählen sie aus. Der Cursor zeigt nun das entsprechende objekt. Jetzt ist es möglich, diesen Gegenstand über einer person (dann verwandelt sich der Cursor mit dem angehängten objekt in einen Mund) oder einem anderen objekt zu plazieren (der Cursor wird dann mit dem angehängten objekt zu den sich drehenden Zahnrädern). Nach Möglichkeit wird George den Gegenstand auf entsprechende weise verwenden. Um das objekt wieder im Rucksack verschwinden zu lassen, bewegen sie den Cursor zurück auf die Bildschirmoberkante und drücken nochmals die linke Maustaste.

Wenn sie wollen, daß George einen sichtbaren, aber unbeweglichen Gegenstand verwendet, positionieren sie den Cursor einfach darüber - wenn es sich um ein verwendbares objekt handelt, dann verändert der Cursor sein Aussehen und wird zu der Reihe rotierender Zahnräder. Klicken sie jetzt mit der linken Maustaste. George wird versuchen, den Gegenstand auf angemessene weise zu benutzen bzw. erst mal zu ihm hinzugehen, falls es nötig sein sollte.

KONVERSATION

Im Verlauf seines Abenteuers begegnet George vielen unheimlichen und wundervollen Menschen. Einige sind hilfsbereit, andere gleichgültig, und einige wenige möglicherweise tödlich. Manchmal werden sie ihn automatisch in ein Gespräch verwickeln; in anderen Situationen sind sie es, der George dazu bringt, sich mit einer bestimmten person zu unterhalten. Wenn sie das wünschen, plazieren sie den Cursor über die gewünschte person, der Cursorpfeil wird zu einem Mund. Ein Klick mit der linken Maustaste eröffnet das Gespräch mit einer launigen Bemerkung. Wenn sie in der Lage sind, den Redefluß zu lenken, dann erscheint am oberen Bildschirmrand das Inventory und am unteren Ende der Auswahlbalken mit einer Liste von Themen.

Weil George ein cleveres Kerlchen ist, müssen sie ihm nur Stichworte für die Konversation geben - den Rest macht er dann schon allein. Diese Stichworte sind die Bilder im Themenbalken am unteren Bildschirmrand. sie können sowohl Gegenstände als auch personen bzw. Ereignisse darstellen. Klicken sie auf was immer sie wollen - George wird darüber sprechen.

Beachten sie, daß die Spanne möglicher Themen abhängt von dem Wissen, das sie in Gesprächen gesammelt haben, von Ereignissen, deren Zeuge sie waren, oder vom Besuch ganz bestimmter Locations. Die Entdeckung von Neuigkeiten kann dem Gespräch mit einem bestimmten Charakter eine völlig neue Wendung geben.

Bleibt ein Bild im Themenbalken, obwohl es schon einmal ausgewählt wurde, dann besteht die Möglichkeit, noch mehr über dieses Thema herauszufinden. Nur wenn ein Bild verschwindet, sind alle Informationsmöglichkeiten ausgeschöpft.

George kann auch Fragen über objekte in seinem Inventory stellen. Bewegen sie den Cursor auf das gewünschte objekt und drücken sie die linke Maustaste. Er kann über ein- und dasselbe objekt so viele Fragen stellen, wie sie wollen, auch wenn eine derartige Hartnäckigkeit nur selten belohnt wird.

Von Fall zu Fall kann auch George eine Frage gestellt bekommen. Dann können der hochgestreckte und der nach unten zeigende Daumen im Themenbalken erscheinen. Klicken sie auf 'Daumen hoch' für ein Ja bzw. auf 'Daumen runter' für ein Nein.

sie beenden das Gespräch durch einen Linksklick auf den grünen Pfeil am äußersten linken Rand des Themenbalkens.

...SPIELANLEITUNG

DIE KARTENBILDSCHIRME BENUTZEN

Auf verschiedenen Stufen des Spiels ändert sich die Betrachtungsweise, und eine Landkarte wird angezeigt. Orte, die George besuchen kann, sind mit roten Markierungen und begleitenden Platznamen gekennzeichnet. Positionieren Sie den Cursor über den gewünschten Platz, drücken sie die linke Maustaste, und George wird dorthin reisen. Im weiteren Verlauf des Spiels können immer mehr Reiseziele hinzukommen.

TELEFONIEREN

Je weiter George mit seinen privaten Nachforschungen kommt, desto mehr Telefonnummern wird er gesammelt haben, aus welchen Gründen auch immer. Er wird sie automatisch auf die Rückseite eines Umschlags kritzeln. Der Befehl, an einem der Orte das Telefon zu benutzen, ermöglicht zugleich einen Blick auf diesen Umschlag. Ziehen sie den Cursor auf die Nummer, die er wählen soll, und drücken sie die linke Maustaste. Wollen sie den Telefonauftrag widerrufen, dann bewegen sie den Cursor zum unteren Ende des Bildschirms (der Cursor wird zu einer Hand, die auf einen Ausgang hinweist), und drücken sie eine Maustaste.

DAS STEUERUNGSFENSTER

Vorausgesetzt, sie befinden sich nicht gerade mitten in einem Gespräch, können sie das Steuerungsfenster durch Drücken der Esc- oder der F5-Taste auf ihrer Tastatur aufrufen. Daraufhin erscheint eine Aufstellung mit folgenden Optionen:

SICHERN: Klicken sie mit dem Bildschirmzeiger auf diese Option, wenn sie ihren momentanen Stand abspeichern wollen. Es erscheint dann eine Liste mit zehn freien Plätzen, in der sie ihren Spielstand eintragen können. Haben sie bereits zehn Spielstände gespeichert, dann können sie mit dem Pfeil am rechten Rand des Bildschirms durch die Liste scrollen. Um einen Spielstand abzuspeichern, führen sie den Zeiger auf den freien bzw. vorher benutzten Platz und drücken sie die linke Maustaste. Geben sie nun ihrem gespeicherten Spiel einen Namen, drücken sie die 'Entfernen'-Taste, wenn sie einen alten Spielstand löschen oder Fehler korrigieren wollen, und drücken sie zum Schluß 'Enter', wenn alles zu ihrer Zufriedenheit geregelt ist. Nun müssen sie nur noch den Speichervorgang bestätigen, indem sie mit dem Cursor auf den Speichern-Knopf zeigen und die linke Maustaste drücken. Wollen sie den Speichervorgang abbrechen, klicken sie auf 'Abbrechen'. Es empfiehlt sich, den Spielständen immer logische Namen zu geben. Sie können sich dann leichter an die Spielebene erinnern, auf der sie gespeichert haben

LADEN: Mit dieser Option können sie ihre aktuelle Position aufgeben und einen vorher gespeicherten Spielstand neu laden. Wiederum erscheinen zehn Plätze mit geladenen Spielständen. Klicken sie auf einen Platz ihrer Wahl, um diesen zu laden. Ist der Platz, den sie neu laden wollen, nicht zu sehen, so nehmen sie den Pfeil aus dem Scroll-Balken, um sich jeden einzelnen Platz anzusehen. Wenn sie sich für einen bestimmten Spielstand entschieden haben, klicken sie mit dem Cursor auf den 'Laden'-Knopf. Wenn sie den Ladevorgang abbrechen wollen, klicken sie auf 'Abbrechen'.

NEUSTART Eine Warnung: Die Wahl dieser Option hat die sofortige Aufgabe ihres aktuellen Spiels zur Folge, und schickt sie zurück an den Ausgangspunkt unseres Adventures. Sie sollten sich wirklich nur dann für Neustart entscheiden, wenn sie sich absolut sicher sind, daß sie noch mal von vorne beginnen möchten. Sie werden vorsichtshalber gebeten, diese Entscheidung zu bestätigen. Zeigen und klicken sie auf den entsprechenden Knopf.

ENDE: Beendet das Spiel. Sie kehren zurück zur DOS-Eingabeaufforderung oder zur Windows 95-Oberfläche, falls sie das Spiel von dort aus gestartet haben sollten. Das Spiel fragt sie zweimal, ob sie sich sicher sind - klicken sie einfach auf die Ja- oder Nein-Knöpfe.

FERTIG: Klicken sie hier, um das Steuerungsfenster zu verlassen und ins Spiel zurückzukehren.

LAUTSTÄRKE: Nach dem Anklicken dieser Option erscheint ein Minimischpult. Drei Lautstärkeregler werden angezeigt, einer für Sprache, einer für Musik und einer für Soundeffekte. Ein Linksklick auf die obere Mitte des Reglers erhöht die Lautstärke auf beiden Kanälen gleichzeitig, ein Klick auf die untere Mitte vermindert sie. Wenn sie mit der linken Maustaste entweder auf die rechte oder auf die linke Seite des Reglers klicken, können sie die beiden Kanäle auch separat einstellen.

GESCHWINDIGKEIT: Es gibt in Baphomets Fluch zwei verschiedene Spielgeschwindigkeiten. Beide beziehen sich auf die Schnelligkeit, mit der die Kamera schwenkt, wenn George seine Umgebung untersucht. Nach Anklicken dieser Option erscheint ein Menü, in dem sie zwischen dem 'Hasen'-Modus für schnellere oder dem 'Schildkröten'-Modus für langsamere Computer wählen können. Wenn sie glauben, daß der Computer die Bilder nur langsam anzeigt, insbesondere die Schwenks, dann ist es wohl besser, die Schildkröte anzuklicken.

TEXT-OPTION: Wenn sie die Einblendung von Untertiteln wünschen, dann wählen sie die Text-Option.

Drücken sie die Taste 'P', um das Spiel zu unterbrechen.

ALLGEMEINE HINWEISE

wenn sie zum erstenmal ein Adventure spielen oder in der Intrigenwelt von Baphomets Fluch nur spärliche Fortschritte machen, dann denken sie bitte an die folgenden Elementarregeln:

1

Alles genau beobachten: Hinweise springen ihnen oft ins Auge, also sollten sie sich stets einen vollen Überblick verschaffen und alle objekte, die ihnen auf ihrer Reise begegnen, genauestens untersuchen. checken sie alle möglichen Ausgänge ab.

2

seien sie gesprächig: Ein guter Detektiv läßt keinen Aspekt einer Konversation unerforscht. Triezen sie alle Leute, denen sie begegnen, mit jedem nur möglichen Thema und jedem objekt, das sie besitzen. wenn sie die Möglichkeit haben, das Gespräch über ein erst kürzlich diskutiertes subjekt weiterzuführen, dann nutzen sie diese - sie werden überrascht sein, welch lebenswichtige Informationen sich durch beharrliches Fragen rauskitzeln lassen.

3

Erforschen sie alle wege zum ziel: zuweilen können gerade die unschuldig wirkenden objekte für den späteren Erfolg entscheidend sein. Trauen sie sich, ein objekt auch mal auf ungewöhnliche weise zu verwenden. Die Lösung der probleme und Rätsel, denen sie in Baphomets Fluch gegenüberstehen, sind fast immer sehr logisch. Aber wenn sie mit Hirnschmalz allein nicht recht vorwärtskommen, sollten sie experimentieren.

4

speichern sie ihr spiel regelmäßig: Eins ist sicher: Unser Held wird immer wieder in die gefährlichsten situationen geraten. Durch regelmäßiges Abspeichern ihrer position vermeiden sie die unnötige wiederholung ihrer einzelnen schritte.

5

Machen sie sich Notizen: Die Geschichte in Baphomets Fluch führt sie durch mehrere Länder und macht sie mit zahllosen personen bekannt. wichtige Informationen und Indizien sollten sie sich für spätere Gelegenheiten unbedingt notieren.

6

Benutzen sie den Cursor bei ihrer suche: Bewegen sie den Cursor bei der suche nach Klickflächen, mit denen sie interagieren können ('Hot spots').

7

Und... überqueren sie niemals die Straße, bevor nicht dieses kleine grüne Männchen aufleuchtet.

product service

virgin interactive entertainment deutschland gmbh bietet ihnen eine service-hotline unter der rufnummer 040 39 11 13, die von montag bis donnerstag zwischen 15 und 20 uhr erreichbar ist. hier stehen ihnen mitarbeiter für reklamationen zur verfügung und versuchen, ihnen bei spielproblemen weiterzuhelfen.

austausch defekter cds

sollten sie über eine defekte cd verfügen, tauschen wir diese innerhalb von 90 tagen ab kaufdatum kostenlos um. schicken sie uns in diesem fall einfach ihre defekte cd zusammen mit einer kopie ihres kaufbelegs in einem einfachen umschlag. denken sie bitte daran, eine kurze notiz beizulegen, um was für ein problem es sich bei ihrem datenträger handelt, und geben sie auf jeden fall ihre adresse sowie ihre komplette system-konfiguration an. bitte haben sie verständnis dafür, wenn wir datenträger, die durch unsachgemäße behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können.

senden sie uns nicht die komplette spielverpackung zu. sollten sie an einem vollständigen umtausch interessiert sein, müssen sie sich damit an ihren händler wenden, von dem sie dieses produkt ursprünglich erworben haben.

bitte vergessen sie nicht, die von ihnen ausgefüllte antwortpostkarte mitzuschicken.

ihre cd schicken sie an:
virgin interactive entertainment (deutschland) gmbh
borselstr 16 b
22765 hamburg

virgin interactive entertainment im internet:
http:://www.vie.co.uk/vie.